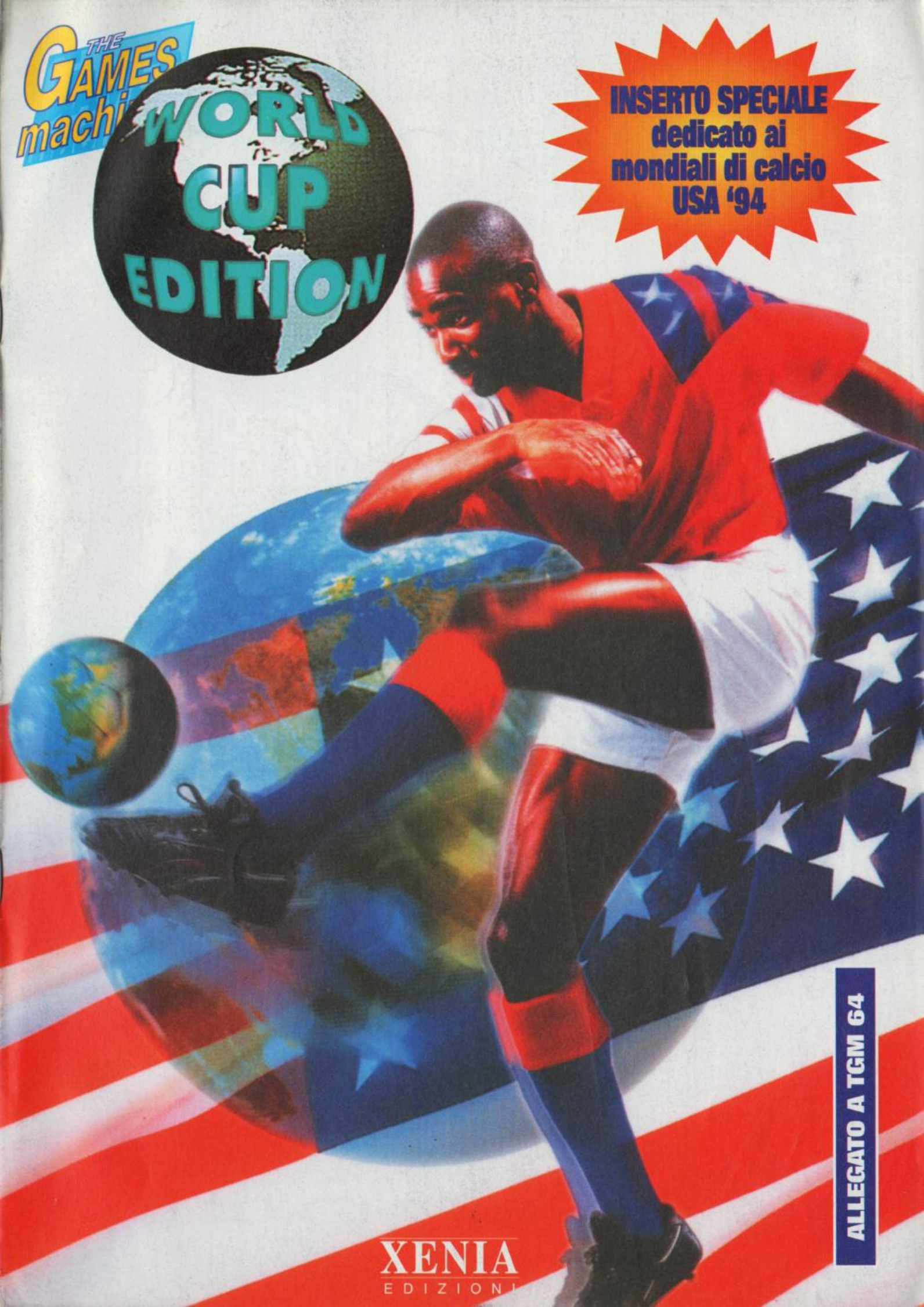

THE GAMES machine
WORLD CUP EDITION
INSERTO SPECIALE dedicato ai mondiali di calcio USA '94
ALLEGATO A TGM 64
XENIA
EDIZIONI

FORZA AZZURRI!
Non ve l'aspettavate, eh? E invece, approfittando della concomitante uscita di una valanga di simulazione calcistiche e dell'ormai imminente Coppa del Mondo americana, che appassionerà e terrà incollati alla TV miliardi di spettatori in tutto il mondo, abbiamo pensato bene di prepararvi questo inserto speciale interamente dedicato a USA '94.
Con la speranza che sia di vostro gradimento e, magari, anche di buon auspicio per la vittoria finale... Tutti insieme e palla al centro.
Max

SQUADRE	Gir.	CITTA'	VEN 17	SAB 18	DOM 19	LUN 20	MAR 21	MER 22	GIO 23	VEN 24	SAB 25	DOM 26	LUN 27	MAR 28	MER 29	GIO 30
Stati Uniti	A	Los Angeles		Colombia • Romania				Stati Uniti • Colombia				Stati Uniti • Romania				
Svizzera		San Francisco										Svizzera • Colombia				
Columbia		Detroit		Stati Uniti • Svizzera				Romania • Svizzera								
Romania																
Brasile	B	Los Angeles			Camerum • Svezia											
Russia		San Francisco				Brasile • Russia				Brasile • Camerum				Russia • Camerum		
Camerum		Detroit								Svezia • Russia				Brasile • Svezia		
Svezia																
Germania	C	Chicago	Germania • Bolivia				Germania • Spagna						Bolivia • Spagna			
Bolivia		Boston							Corea Sud • Bolivia							
Spagna		Dallas	Spagna • Corea Sud										Germania • Corea Sud			
Corea del Sud																
Argentina	D	Chicago										Bulgaria Grecia				
Grecia		Boston					Argentina • Grecia				Argentina • Nigeria					Grecia • Nigeria
Nigeria		Dallas					Nigeria • Bulgaria									Argentina • Bulgaria
Bulgaria																
Italia	E	New York		Italia • Eire					Italia • Norvegia					Eire • Norvegia		
Eire		Orlando								Messico • Eire						
Norvegia		Washington			Norvegia • Messico									Italia • Messico		
Messico																
Belgio	F	New York									Arabia S. • Marocco					
Marocco		Orlando			Belgio • Marocco						Belgio • Olanda				Marocco • Olanda	
Olanda																
Arabia Saudita		Washington				Olanda • Arabia S.									Belgio • Arabia S.	

OTTAVI	QUARTI	SEMIFINALI	FINALI
1A Los Angeles 3/7 3C o 3D o 3F 2F	San Francisco 10/7	Los Angeles 13/7	
Los Angeles 3/7 2B 1F			
Orlando 4/7 2E 1B	Dallas 9/7		
San Francisco 4/7 3A o 3C o 3D 1E			
New York 5/7 2B 1C	New York 10/7	NEW YORK 13/7	
Chicago 2/7 3A o 3B o 3F 1D			
Boston 2/7 3B o 3E o 3F 2C	Boston 9/7		
Washington 2/7 2A			

FINALE 1° POSTO

Los Angeles 17/7

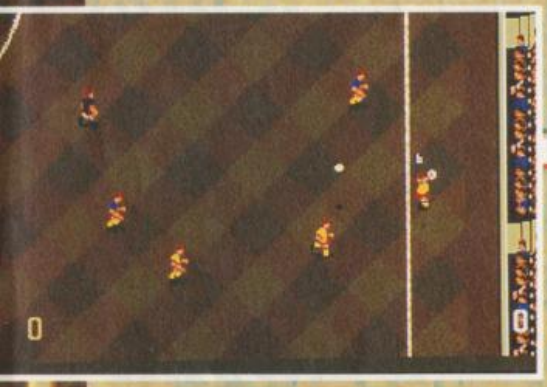
FINALE 3° POSTO

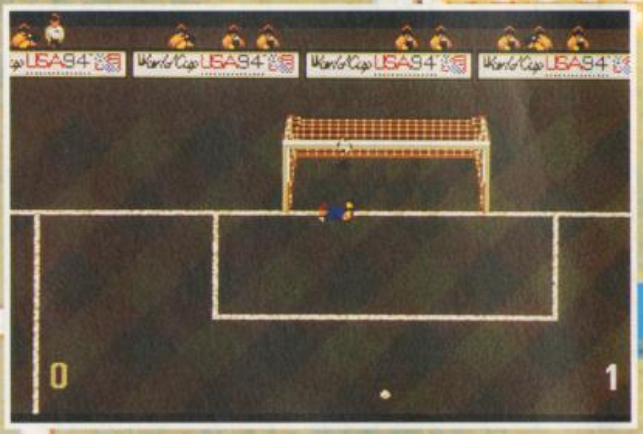
Los Angeles 16/7

AMERICA, ASPETTAMI!

Seee, magari! E invece sono qua a scrivere come un dannato l'ennesima preview, dell'ennesimo gioco di calcio, questa volta però "ufficiale", ma se volete saperne di più continuate a leggere.

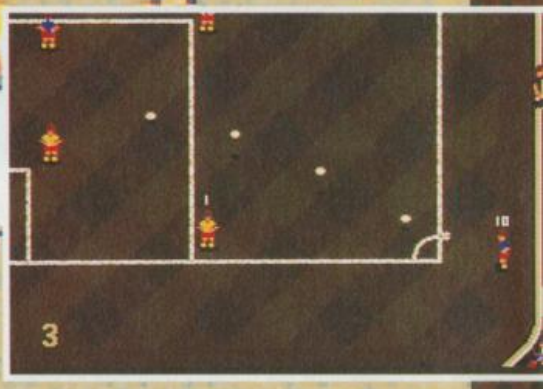
World Cup USA '94 è la simulazione di calcio della U.S.Gold, la quale, come al solito, si è aggiudicata i diritti per la prossima Coppa del Mondo, speriamo che questa volta (al contrario delle edizioni passate) li sappia sfruttare con un minimo di impegno.
Le premesse per un gran bel gioco ci sono tutte, la simulazione utilizzerà una visuale dall'alto alla Sensible Soccer e dalle foto sembrerebbe aver più di un punto in comune anche con Goal, ma finché sono solo diapositive è difficile valutare bene l'aspetto grafico; comunque la U.S. Gold promette grandi cose, a iniziare dal numero di frame che animano ogni giocatore, si parla di qualcosa come tremila fotogrammi e i programmatori ci tengono bene a sottolineare che FIFA ne aveva "solo" duemila, sinceramente per un gioco alla KickOff mi sembrano anche troppi...
La simulazione metterà comunque a disposizione tutte le 24 squadre partecipanti ai mondiali, più altre otto non incluse nel vero campionato mondiale (fra le quali, naturalmente, l'Inghilterra) e permetterà di gareggiare in tre modi differenti: potrete giocare la Coppa del Mondo, modificare squadre ed eventi (facendo scegliere al computer le squadre da includere) o simulare una singola partita amichevole.
Naturalmente la software house ha intenzione di sfruttare a dovere la licenza, infatti vi saranno le cerimonie di apertura e di chiusura, senza contare le numerose apparizioni della mascotte di cui al momento non ricordo ne il nome (Striker, compare anche nella pagine precedente, ndMax).
Il gioco sembrerebbe discretamente complesso, le opzioni dovrebbero comprendere vari aspetti, come la velocità del giocatore, il tempo di gioco (da un minimo di tre, fino ad un massimo di quarantacinque minuti per tempo), la regola del fuori gioco (comunque disattivabile), il radar sul campo (la press-release su questo punto non è comunque molto chiara, non si capisce se questa particolarità verrà applicata anche su Amiga e PC, o solo sulle console), le condizioni atmosferiche e, cosa molto importante, se desiderate la palla attaccata al piede con il mastice oppure no (avrete quattro livelli di scelta).
World Cup permetterà inoltre di scegliere fra tre livelli di difficoltà in modo da agevolare tutti i tipi di giocatori, dai più esperti ai più scarsi, le modalità di gioco infatti partiranno da Club, per poi arrivare a World Cup, passando per International.
I programmatori assicurano che in questa simulazione potrete fare di tutto, dalle rovesciate, ai colpi di testa e il portiere si esibirà in tuffi mai visti in nessun altro titolo di questo genere, noi speriamo vivamente che la U.S.Gold mantenga (per una volta) le sue promesse...
Queste è tutto ciò che ci è dato sapere, il gioco





TUTTO QUELLO CHE AVRESTE VOLUTO SAPERE SULLA WORLD CUP, MA NON AVETE MAI OSATO CHIEDERE PROPRIO PERCHE' NON VE NE FREGAVA NIENTE...

- L'idea della Coppa del Mondo salta fuori durante le olimpiadi del 1920, per diventare realtà nel maggio del 1928 quando la FIFA rende ufficiale la nascita del Campionato Mondiale.
- La prima Coppa del Mondo è stata vinta dall'Uruguay nel 1930.
- La manifestazione viene regolarmente ripetuta ogni quattro anni e si ferma solo durante la guerra nel 1942 e nel 1946.
- Inizialmente il torneo era composto da sedici squadre, poi dal 1982 si pensò di farne partecipare ventiquattro, allargando la partecipazione agli stati africani ed asiatici.
- Sono stati venduti ben 3.6 milioni di biglietti per il campionato mondiale di quest'anno, una cifra mai raggiunta prima d'ora.
- 141 nazioni hanno lottato per entrare nella Coppa del Mondo, una competizione iniziata nel marzo del 1992 e che ha visto qualcosa come 500 incontri complessivi!
- Il campionato mondiale inizia il 17 giugno (e, manco a farlo apposta, proprio di venerdì 17! Tocchiamo ferro e qualche altra cosa!) con la cerimonia di apertura che si terrà allo stadio Soldier Field di Chicago.
- Un mese più tardi, il 17 luglio (che non è venerdì, fortunatamente) si conclude la FIFAWorld Cup con la cerimonia di chiusura allo stadio Rose Bowl di Los Angeles.
- La prima partita si svolgerà al Pontiac Silverdrome il 18 giugno.
- Per ovviare alla scarsa illuminazione del campo Pontiac, l'organizzazione ha installato una serie di alogene da mille watt (!!!) poste a otto piedi d'altezza.
- E' stato calcolato che quest'anno oltre 180 nazioni guarderanno i mondiali per un totale cumulativo di 31.2 miliardi di persone.
- Gli sponsor di quest'anno sono la Coca-Cola (tanto per cambiare), la JVC, l'Energizer, la Mastercard, la Fuji Film, McDonalds, la General Motors, la Philips, la Gillette e la Snikers Brand (ovvero il signor Mars e M&M).
- I Partners (ovvero quelli che forniscono il materiale, tipo magliette, tute, scarpe, impianti televisivi, soldi...) comprendono: Adidas (immancabile), American Airlines, Budweiser (che non so chi sia), EDS (idem), ITT Sheraton, Sprint, Sun Microsystem (dei mostruosi computer) e Upper Deck Trading Cards.



uscirà sicuramente a giugno (e la U.S. Gold sottolinea questo ben più di una volta) per tutti i tipi di formati esistenti, dal Gameboy all'Amiga, senza dimenticare il CD-Rom.

Mirko "TMB" Marangon

PREVISIONI PIU' (O MENO) PERSONALI.

No, non voglio gufare sull'Italia, le mie previsioni sono in ambito videoludico, dove nei prossimi mesi assisteremo ad una "guerra dei software" mica da ridere, quindi chi saranno i vincitori? Personalmente, e non me ne voglia la U.S.Gold, dubito che il loro gioco possa rientrare tra i più favoriti, gli avversari sono troppi e troppo forti! Come simulazione globale, penso che difficilmente possa uscire qualcosa di più completo di Sensible World of Soccer, il quale può vantare migliaia di team e giocatori tutti perfettamente riprodotti, senza dimenticare la fase manageriale, anche se va segnalato che il gioco non sarà fuori prima di settembre.

A livello di gioco arcade la battaglia sarà principalmente fra Kick Off 3 e FIFA World Cup, anche se quest'ultimo ha delle caratteristiche davvero uniche che lo mettono in una posizione di rilievo.

Esistono "i già condannati" come Empire Soccer, che purtroppo ha deluso in tutti sui formati, sia per console che per computer, solo una totale riscrittura del programma potrebbe salvare la Graftgold.

Gli outsider? Mah, difficile a dirsi, tra questi potrebbero rientrare World Cup USA '94 (ma non ci metterei la mano sul fuoco) e Striker II (già più probabile), in ogni caso non si può mai dire, anche il Sierra Soccer nonostante le pessime previsioni si è rivelato discretamente bello... E poi c'è la Infogrames alla finestra.

Aspettiamo e vediamo.

Prospettive Calcistiche

Siete stufi dei soliti giochi con la vista dall'alto? Non ne potete più di utilizzare giocatori grossi come una capocchia di spillo? Non preoccupatevi, sta per uscire la simulazione calcistica che fa per voi...

FIFA International Soccer, un nome che mi ronza in testa da parecchi mesi. E' inutile negarlo, questo fantastico gioco sportivo pubblicato per Megadrive sotto l'etichetta EA Sport, ha stupito la stampa di mezzo mondo, imponendosi come una delle cartucce di maggior risonanza dell'intera annata. I motivi di un tale successo sono facili da individuare: grafica veramente rivoluzionaria, grazie all'adozione di una sensazionale visuale prospettica in isonometria (!!!) che si contrappone nettamente sia al classico sistema "aereo" utilizzato in giochi come Kick Off e Sensible Soccer, sia a quello "laterale" fino a qualche anno fa altrettanto in auge, una giocabilità eccellente e immediata, con la possibilità di realizzare una serie di azioni assolutamente incredibili in modo naturale e intuitivo.
I fotogrammi di animazioni che compongono ogni singolo sprite sono qualcosa che va visto per crederci, difficilmente in un simile gioco si era visto qualcosa di lontanamente paragonabile, insomma: più unico che raro!

Le opzioni di gioco sono poi molteplici e non hanno nulla da invidiare ad altri simili prodotti; vi sono varie modalità di gioco, oltre alle classiche partite singole potrete disputare una serie di incontri che vi permetteranno di qualificarvi al campionato mondiale. Una volta qualificati giocherete nel tentativo di vincere la mitica Coppa del Mondo, il trofeo più ambito da tutte le nazionali del pianeta e, aggiungerei, da tutti i vostri amici, visto che è possibile organizzare un magatorneo a più partecipanti grazie alla modalità multiplayer.
A vostra disposizione ci saranno tutte le maggiori squadre mondiali (comprese quelle non qualificate per la Coppa del Mondo. Inghilterra e Francia, nonostante siano state eliminate durante la fase preliminare, compaiono in quasi tutte le simulazioni in uscita per quest'estate... Vana consolazione sancita da una scelta di natura chiaramente commerciale. NdMax), fra le quali spiccano naturalmente le nostre casacche color azzurro, accreditate a pieno merito fra le pretendenti per il trionfo finale (volete sapere un mio parere personale... Non avessimo Sacchi come allenatore vinceremmo a mani basse, ma anche così possiamo giocarci le nostre carte, due veri fuoriclasse come Baggio e Maldini li abbiamo solo noi. NdMax).
I programmatori hanno poi inserito una marea di varianti per rendere FIFA una delle simulazioni più accurate di tutti i tempi. Scendiamo nel dettaglio: oltre alla lunghezza di ogni partita potrete scegliere se controllare manualmente il portiere o lasciarlo al computer (inizialmente molto consigliato, viste le "cannelle" che tirano gli avversari), se attivare il fuorigioco (implementato in maniera superba), se giocare su un campo normale o artificiale e in quali condizioni climatiche; senza contare alcune caratteristiche uniche, come interrompere lo scorrimento del tempo in caso di falli, rimesse laterali, etc. e la scelta tra il giocare in modalità arcade oppure simulatoria (cosa s'intenda di preciso non l'ho capito, probabilmente lo scopriremo solo vivendo).
Un'altra importantissima caratteristica è la disposizione dei giocatori in campo, oltre alle classiche tattiche (4-4-2, 4-3-3 e la mitica 5-5-5)(ti riferisci forse alle celebre "BiZona" di origine "banfica"? NdMax), potrete addirittura decidere la posizione di ogni singolo giocatore, lasciandovi quindi una libertà pressoché totale che altri programmi invece non vi hanno mai dato.

Questa è la schermata riassuntiva delle caratteristiche di ciascuna squadra. Come lecito attendersi dalla nazionale carioca i valori globali sono nel complesso molto elevati.

Preferite una formazione d'attacco oppure una più raccolta in difesa? La scelta tocca solo a voi.

Il portiere olandese sembra essersi tuffato con un pizzico di anticipo, riuscirà ad intercettare ugualmente il tiro o la palla si insaccherà inesorabilmente nella rete?

Tramite questa schermata è possibile modificare il raggio d'azione di ciascun reparto (difesa, centrocampo e attacco) in modo da modificare il baricentro di gioco in modo di volta in volta più congeniale.

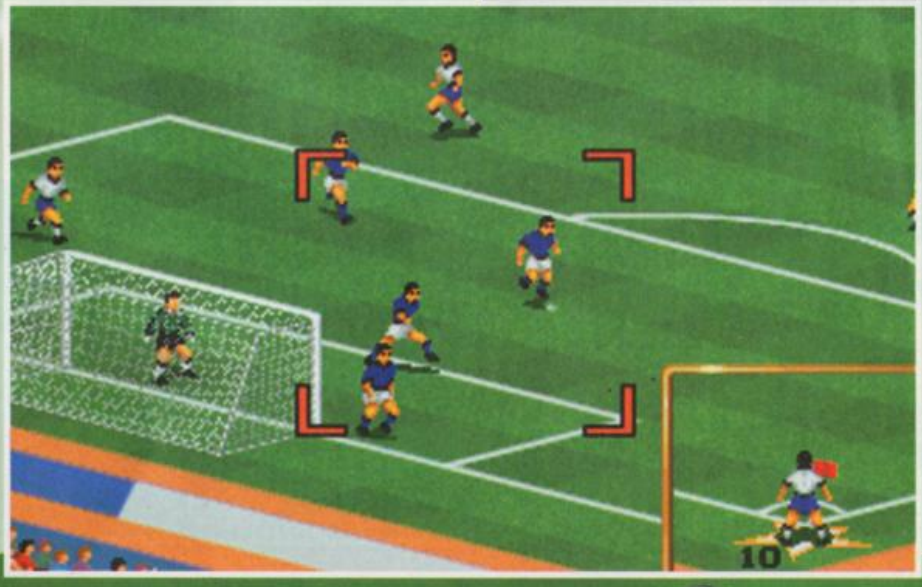
Nel riquadro in alto a destra il portiere che si appresta al rinvio, al centro l'area prevista d'atterraggio della palla.

vo! Il problema iniziale di questo gioco è abituarsi ai comandi, infatti la prospettiva isometrica ci costringe a cambiare completamente stile di gioco, ma quando riuscirete ad entrare nello spirito vi renderete definitivamente conto che di omini-formica visti dall'alto non ne vorrete più sapere! I giocatori sono veri giocatori, guardateli mentre corrono, quando colpiscono di testa, o mentre tirano una "bordata" verso la porta e il portiere si tuffa nel disperato tentativo di parare, ce n'è abbastanza da far sprofondare la mascella per almeno 500 metri sotto il livello del mare... ma io sono crudele e continuo la mia tortura psicologica! Del resto gli oltre DUEMILA (avete letto proprio bene, 2000!) fotogrammi di animazioni non li hanno certo disegnati per nulla, e allora beccatevi stop di petto, colpi di testa in tuffo, rovesciate, sforbiciate volanti, colpi di tacco, palleggi di testa e chi più ne ha più ne metta!!!

Testa o croce? Palla o campo?

Anche la selezione della formazione è realizzata in modo impeccabile, ogni volta che iniziate una partita potrete disporre di 22 giocatori da dividere tra campo e panchina, non c'è che dire, gli appassionati ne andranno pazzi (vero Max?)! E se poi vi dicessi che addirittura è possibile andare a modificare la posizione della difesa, del centrocampo e dell'attacco? State sbavando senza ritegno, vero?
Ma è quando entrate in campo che venite presi da un mezzo infarto, la visuale è veramente fuori dal comune: finalmente qualcosa di realmente innovati-

Calcio d'angolo per l'Inghilterra. La difesa italiana non sembra essere piazzata granché bene, lasciare Platt libero di colpire di testa in mezzo all'area non è certo consi-



Siete ancora vivi? Suvvia non fate quelle facce, non guardate così male la vostra scatola di Sensible Soccer, non prendete a martellate l'Amiga o il PC, non disperate! FIFA sta infatti per giungere anche sui nostri amati computer... ok, adesso smettete per favore di saltare da una parte all'altra della stanza e continuate a leggere, perché le sorprese non si fermano qui.
Tanto per incominciare le versioni PC e Amiga disporranno di molte nuove caratteristiche (un po' come quella SuperNES, ma a noi non frega molto), ad esempio migliore grafica (con gli spettatori animati in modo superbo)(vi segnalo a tale proposito una prosperosa fan in magliettina bianca che vi incita a pieni polmoni per tutto il corso dell'incontro... NdMax), miglior sonoro, nuovo sistema di passaggi ancor più perfezionato di quello per Megadrive, portiere più intelligente e replay sostanzialmente potenziato con un'opzione di slow-motion decisamente migliore.
Da quanto si è capito, la versione per prima disponibile sarà quella PC, prevista per l'inizio di Giugno, che il nostro Max ha avuto modo di provare di persona negli uffici inglesi dell'Electronic Arts, confortandoci sull'assoluta qualità di una programmazione con i fiocchi e di uno scrolling altamente competitivo, se paragonato per velocità e fluidità a quello per Megadrive.
Per quello che riguarda invece la versione Amiga, si sa solo che qualcuno la sta convertendo, ma chi sia questo qualcuno non è dato saperci, a sentire l'EA la qualità sarà assicurata, anche se l'uscita potrebbe slittare al rientro dalle vacanze.

Mirko "TMB"Marangon

Dagli specialisti del giornalismo sportivo

a lire 14.900 l'uno

AUTO SPRINT — GUERIN SPORTIVO — MOTO SPRINT

ecco i FLOPPY SPORT

ALLO STESSO PREZZO, IN EDICOLA O DIRETTAMENTE A CASA TUA

DAL 1950 AL 1993
Gran Premi, piloti, vetture, circuiti curiosità, incidenti
C'è PROPRIO TUTTO

CENTINAIA DI QUIZ
Gioca la tua partita contro il computer o con gli amici

Piloti, corse, circuiti, moto: UNA BANCA DATI inesauribile per gli appassionati

Caratteristiche: Floppy disk 1,4 Mb, DS HD; richiede PC IBM compatibile, MS-DOS, Hard Disk, 640 Kb, microprocessore 286 o superiore, scheda VGA o superiore, consigliato mouse.

COMPILARE, RITAGLIARE O FOTOCOPIARE QUESTA SCHEDA E:

1. **spedire per fax a CONTI EDITORE SERVIZIO CLIENTI fax N. 051/6227314**

oppure

2. **Inviare in busta chiusa a CONTI EDITORE - SERVIZIO CLIENTI Via del Lavoro 7 40068 S. Lazzaro di Savena (BO)**

PER UNA PIÙ RAPIDA EVASIONE DELL'ORDINE, SI CONSIGLIA DI:

a) utilizzare **CartaSi** per il pagamento

b) oppure, nel caso di altre modalità di pagamento, indicare la causale del versamento e allegare fotocopia della ricevuta postale.

Si prega di non inviare denaro contante. Le offerte speciali sono riservate ai lettori residenti in Italia. Non si effettuano spedizioni in contrassegno.
Per acquisti multipli telefonare a Servizio Clienti - 051-6227-281/274
Offerta valida sino al 1/9/94

CONTI EDITORE

SCHEDA DI ORDINAZIONE

Si, desidero ricevere i floppy sottoelencati nella quantità da me indicata. **Il prezzo comprende le spese di spedizione postale.** Ho pagato anticipatamente con la seguente modalità:

TRAMITE **CartaSi** ☐

N° |_|_|_|_| |_|_|_|_| |_|_|_|_| |_|_|_|_| scadenza |_|_|_|_| oppure tramite:

☐ Vaglia postale ☐ Assegno bancario ☐ c/c postale n° **244400**

Intestato a: **Conti Editore S.p.A. - Via del Lavoro 7 - 40068 S. Lazzaro di Savena (BO)**

INDICO QUI L'OPERA RICHIESTA		
TITOLO	Q.TA	PREZZO
CALCIO QUIZ 14.900		
TUTTO F.1 14.900		
TUTTO MONDIALE 14.900		
IMPORTO TOTALE LIRE		

NOME

COGNOME

VIA N.

CAP CITTÀ

PV

TEL. /

ANNO DI NASCITA

FIRMA

GM/94

PEDATE PENSATE

Sensible Soccer, almeno secondo il nostro parere, rimane la più divertente simulazione calcistica mai apparsa su Amiga, ma quest'anno la concorrenza si sta facendo agguerritissima, e questo inserto lo testimonia abbondantemente. I Sensible Software, comunque, non sembrano dormire sugli allori...

Ebbene sì, amici e amiche di TGM, quest'anno il mercato ci sta per travolgere con una valanga di simulazioni calcistiche come non succedeva da tempi immemori! Tra i tanti spasimanti al trono di "miglior gioco di calcio del 1994" vi sono alcuni insidiosissimi concorrenti, basti citare FIFA International Soccer, definito dalla stampa di tutto il mondo come il miglior gioco di calcio per Megadrive in assoluto e vi assicuro che questa non è affatto un'esagerazione.

Fino ad oggi, sia su Amiga che su PC, il miglior prodotto di questo genere era proprio Sensible Soccer, che nella sua ultima versione (la famosa 1.1) ha catalizzato l'interesse di migliaia di appassionati come non succedeva dai tempi di KickOff... ma finalmente dopo mesi di voci e preview, il nuovo prodotto della Sensible Software è ormai quasi fra noi e promette di diventare un must assoluto per gli appassionati e non!

Sfruttando i consigli e i suggerimenti dei vari utenti che hanno entusiasticamente acquistato il gioco, John Hare & Soci hanno ben deciso di creare un qualcosa che definisca un nuovo standard in questo genere di simulazioni.

La caratteristica più saliente di tutta la produzione è il ruolo di manager, il quale vi permetterà di immedesimarvi ancor di più all'interno della simulazione, mettendovi a confronto con tutti i problemi che possono sorgere quando siete a capo di una vera società sportiva.

Naturalmente potrete optare di giocare senza impegnarvi in questo delicato ruolo manageriale, lasciando il tutto al computer, ma è indubbio che portare la vostra squadra alle più alte vette, conquistando coppe e vincendo campionati, sarà molto più gratificante se deciderete di interpretare sia il ruolo di presidente della società sia quello del giocatore sul campo. Tenete poi ben presente che non siete obbligati a giocare, potrete infatti coprire solo la parte gestionale, trasformando World of Soccer in una specie di The Manager (magari anche più divertente).

La versione finale includerà la possibilità di scegliere tra ben 1400 team differenti! Pensate che tutti i nomi dei giocatori che compongono le squadre rispondono a realtà, questo tanto per farvi capire quanto lavoro ci sia dietro a una simile produzione, una ricerca così vasta ha quasi del maniacale e dovrebbe accontentare anche gli utenti più smaliziati: sono stati tenuti in considerazione i numeri abituali delle magliette indossate, così come il colore della pelle e quello dei capelli, senza contare i differenti valori fisici che contraddistinguono in maniera inequivocabile ciascun atleta. In totale saranno presenti qualcosa come 22.000 giocatori diversi!!! Non penso sinceramente che esista al mondo un qualcosa di lontanamente paragonabile.

Il gioco comprenderà inoltre una vastissima serie di statistiche complete sotto ogni punto di vista, queste vi daranno in qualsiasi momento indicazioni sul vostro budget finanziario e su tutte le singole caratteristiche della vostra squadra e in particolar modo dei vostri giocatori; proprio quest'ultima caratteristica dovrebbe rendere World of Soccer ben diverso da tutti gli altri giochi in commercio, infatti i giocatori con l'andare delle partite e i vari impegni in coppa, tenderanno a stancarsi e a rendere meno, questo si rifletterà sulle loro condizioni fisiche e psichiche, obbligandovi a valutare attentamente l'impiego di elementi di sicuro talento, ma magari non troppo in forma.

Dal punto di vista grafico le migliorie non sono troppo evidenti, come si dice "team vincente non si tocca" e quindi i programmatori hanno pensato di mantenere lo stesso tipo di visuale senza stravolgimenti particolari (come nel caso di Kick Off 3 che non ha niente a che vedere con i precedenti episodi), migliorandone in ogni caso alcune caratteristiche marginali (ad esempio il giocatore in possesso di palla adesso viene evidenziato con una stella sopra la testa, il che lo rende meglio individuabile).

Altro non so, adesso non ci resta che aspettare, magari anche un bel demo giocabile, tanto per iniziare a sbavare...

Mirko "TMB" Marangon

EDIZIONE SPECIALE

Dal momento che World of Soccer non dovrebbe rendersi disponibile se non al rientro dalle vacanze alla Renegade hanno comunque pensato di sfruttare l'effetto mondiali con una nuova release del pluridecorato Sensible Soccer prevista per Giugno.

TUTTI IN PANCHINA!

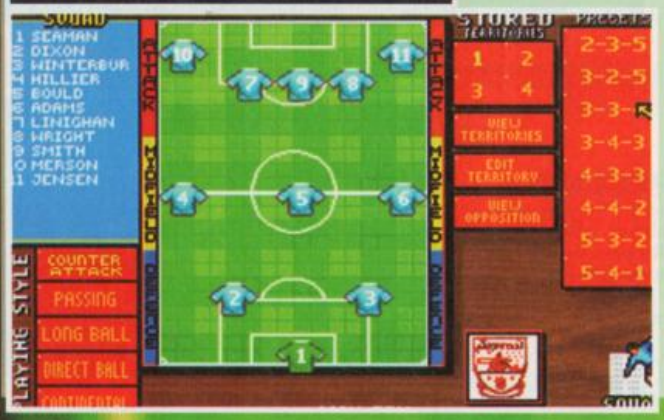
Poteva mancare una nuova simulazione manageriale a questa carrellata di giochi calcistici? Certo che no! Al limite la cosa che stupisce è che questa, apparentemente, non sembra direttamente ispirata ai prossimi mondiali di calcio...

In queste due pagine siamo comunque qui per parlarvi della Software Business, della Imagine Home Entertainment e del loro primo titolo a vedere la luce: Club Football "The Manager".
Cominciamo con una doverosa precisazione sulla società che si occuperà della distribuzione del gioco in questione, la Software Business. Nel giro dei videogiochi dalla bellezza di dodici anni, almeno per quanto riguarda la gestione delle operazioni di marketing di società minori, nell'arco dei prossimi mesi sarà impegnata nella distribuzione dei prodotti degli Acid Software, dei Microillusions e dei Wicked. In parole povere sarà l'etichetta sotto la quale vedranno la luce Skidmarks per CD-32 e Music X 2.0 Upgrade Disk & Addendum Manual per Amiga (Microillusions), mentre nel mese di Giugno sarà la volta di Guardian (il nuovo gioco degli Acid) per CD-32, solamente più avanti la versione per A1200, e Addiction - The History Of Computer Games dei Wicked, per PC e Amiga.
Tra le varie etichette, ovviamente, anche la nuovissima IHE (Imagine Home Entertainment), nuovissima almeno per quel che riguarda il mondo videoludico, visto che la società esiste già da tempo. Ma di cosa si è occupata fino ad ora? Beh, è semplice: la IHE è stata, e continua a essere, una tra le maggiori società distributrici di film in Gran Bretagna.
Il concatenamento però non finisce qui. Difatti, per conto della suddetta, è stata la Teque London a scrivere Club Football "The Manager", Teque che ricorderete essere l'autrice di titoli più o meno riusciti (con una leggera propensione per questa seconda categoria, almeno fino ad oggi, visto che questo loro ultimo prodotto sembra avere tutte le carte in regola per imporsi come il miglior manageriale in circolazione. NdMax), qualche nome? Shadowlands, Carl Lewis Challenge, Brutal Sports Football... Oddio che casino! Allora, ricapitoliamo, la Teque altri non è che il team di programmazione, la IHE lo pubblica e la SB lo distribuisce. Ecco, così mi sembra tutto più semplice.
Vogliamo, sì o no, vedere nei dettagli di cosa si tratta? E allora... (vocina alla Pericoli). Come è intuibile dal nome questo CF"TM" è un gioco manageriale che vi permetterà di vestire proprio i panni del direttore sportivo della società, insomma, colui che sta tra l'allenatore e il presidente. A voi il compito di gestire i vari aspetti che coinvolgono più o meno direttamente la squadra, come la compravendita dei giocatori, i rapporti coi tifosi (vedi anche i prezzi dei biglietti delle partite giocate in casa... taccagno!), la formazione da mandare in campo e via dicendo. In parole povere tutto quello che sono stati The Manager e Championship Manager, e tutto sommato quello che non sono stati. In che senso? Beh, dal demo che siamo riusciti a visionare, abbiamo potuto verificare come siano moltissimi gli aspetti presi in considerazione, aspetti che peraltro erano presenti in maggioranza anche negli altri titoli del genere. Ma sta proprio qui la differenza: in maggioranza, per la gran parte. In Club Football "The Manager", invece, questi aspetti sembrano esserci finalmente tutti. Ne volete sapere di più? Guardate un po' cosa vi abbiamo preparato, sicuri che vi sia d'aiuto per capire meglio cosa vi aspetta e anticipandovi solo che la prima impressione che questo prodotto ci ha dato è stata molto positiva. Ah, quasi dimenticavo: la recensione sul prossimo numero (speriamo...).

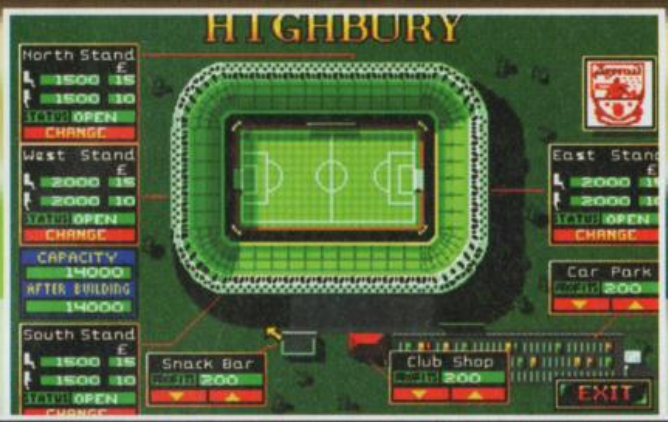
Emanuele "SHIN" Scichilone

Queste due schermate sono relative alle animazioni delle azioni principali che potrete gustarvi alla fine della partita. Un'idea già presente nel primissimo Football Manager per Commodore 64, ma comunque degna di nota, alla luce del vastissimo campionario di azioni

Questa è la schermata in cui potrete scegliere la tattica che più vi aggrada da adottare. Oltre allo schema (4-4-2, 4-3-3, 5-3-2, eccetera), potrete anche scegliere in quale modo impostare la partita (catenaccio, contropiede, palla lunga e pedalare, e via dicendo). Potrete inoltre prendere una tattica predefinita ed editarla a vostro piacimento, avendo così piena libertà d'azione...



Questa è l'area di gioco in tempo reale. La barra a sinistra rappresenta l'arco di tempo di un minuto, con il cursore che si sposta man mano che i secondi passano. In basso al centro una serie di frasi vi terranno informati sull'andamento dell'incontro azione per azione.



n questa schermata potrete modificare i prezzi dei biglietti per ogni singolo settore (nord, sud, ovest ed est) e apportare modifiche alla struttura dello stadio. Potrete cambiare inoltre i profitti d'entrata per quanto riguarda il parcheggio, il bar e il negozio per gli abbonati; tenete presente che aumentare tale valore comporterà un aumento dei prezzi, occhio quindi a una eventuale diminuzione delle vendite...

Ogni tanto dovrete fare visita al vostro presidente, giusto per controllare di che umore è (potrebbe anche licenziarvi). Qui potrete tenere d'occhio il vostro contratto e osservare cosa egli si aspetti da voi (esempio, finire il campionato tra i primi cinque).

Relativamente a ogni settimana che passa sarà sempre consigliabile tenere d'occhio le proprie finanze. Introiti, debiti, interessi, prestiti, pagamenti da fare... E sarà meglio per voi che vi riveliate un buon amministratore, altrimenti...

Questo è il vostro staff: allenatore, scout e medico. Come noterete dalla foto, per ognuno di essi avrete lo status, il contratto d'assunzione e lo stipendio che prende. Noterete inoltre la scritta "Hire" che altri non è che la possibilità di assumere altro personale, da non confondere con "Fire" che è invece il licenziamento.

Menu principale. Attraverso questa schermata è possibile accedere a tutte quelle che compongono il gioco cliccando sulla rispettiva icona.

E facciamoci 'sta partita.

L'icona "Information" vi dà accesso alla schermata che complementa questa didascalia. Premendo in alto a sinistra potrete guardare i vostri impegni di coppa, l'icona subito sotto vi permette di visionare la classifica della vostra divisione (dipende da che squadra avete scelto), ma anche quella delle altre due (in Inghilterra, vi ricordo, esistono la prima, la seconda e la terza divisione, un po' come le serie A, B e C da noi), mentre quella a forma di libro è la storia dei manager (peraltro ancora non attiva nel demo). Nel centro destra invece avrete la possibilità di vedere i Top 20 per ogni ruolo, nonché la classifica dei migliori manager in circolazione (che v'interessa direttamente).

Ohhh! Ecco la vostra squadra. In alto a sinistra: titolari e riserve; in alto al centro: le caratteristiche di ogni singolo giocatore; sempre al centro, ma un po' più in basso: l'opzione per scegliere il capitano e quella per visualizzare il contratto di ogni giocatore; sul lato destro, infine, dall'alto verso il basso: le tattiche di gioco, i trasferimenti (compravendita giocatori), l'opzione per vedere le caratteristiche della squadra avversaria e gli infortunati.

Cosa potrà mai rappresentare un'icona a forma di giornale? Ma è ovvio, si tratta della possibilità di tenere d'occhio le notizie riportate dai quotidiani sportivi relativamente all'andamento della vostra squadra e non solo. Anche eventi esterni, indipendenti dalle vostre decisioni, vi aiuteranno o meno nel vostro compito (un po' come succedeva in The Manager).

Le classiche opzioni di caricamento e salvataggio dati.

Quest'icona non era ancora attiva nel demo. Si tratta comunque della possibilità di dare, quando lo si ritiene necessario, dei giorni di vacanza alla squadra, così come è possibile decidere il ritiro o impartire allenamenti supplementari.

Semplicemente le partite di campionato che vi aspettano di settimana in settimana.

OGNI MESE IN EDICOLA

30
ANNO 4
NUMERO 30
MAGGIO 1994
LIRE 5000

CONSOLE ITALIA

XENIA EDIZIONI

164 PAGINE DI MANIA

SPECIALE ECTS
TUTTE LE NOTIZIE DA LONDRA

SUBTERRANIA

KING OF DRAGONS

MEGA TURRICAN

BARE KNUCKLE III

Spedizione in Abbonamento Postale/50% - Milano

PREVIEW

La SIERRA nel PALLONE

E chi l'avrebbe mai detto... E invece l'epidemia da Mondiali di Calcio ha colpito anche una delle case da sempre più radicata al suo genere per antonomasia: le avventure grafiche.

Sta di fatto che la Sierra si è messa sì a lavorare sull'Amiga, ma non per produrre le avventure del mitico Larry su una montagna di dischetti a bassa densità (è invece in arrivo King Quest VI), bensì per propinarci la propria versione di una simulazione calcistica, e quale momento migliore di questo visto e considerato che siamo in prossimità dei mondiali statunitensi? Ma lasciamo perdere questi preamboli, oramai di rito e analizziamo questo Sierra Soccer: World Cup Edition. Il demo giocabile che ci è stato spedito dai geniali programmatori inglesi è ancora in fase, oserei dire, abbastanza arretrata, o perlomeno lo spero dato che si possono scorgere qua e là parecchie pecche e imprecisioni nella realizzazione del gioco, dalla grafica alle routine di gestione di portiere, giocatori e via discorrendo. Malgrado questi spiacevoli, ma prevedibili inconvenienti Sierra Soccer fa intravedere qualcosa di senz'altro buono tant'è che Mirko ed io ci siamo incollati al monitor sfidandoci in partite all'ultimo sangue. Prima di tutto partiamo dalla visuale che ricalca la più classica, ovvero la famigerata vista "a volo di uccello" già vista in un'infinità di giochi calcistici di cui ricordo solo i più recenti, ovvero Sensible Soccer e Goal!, ma attenzione, ho detto "ricalca" appositamente, infatti Sierra Soccer (che presumo essere un nome provvisorio, ma verrò sicuramente smentito clamorosamente, come al solito...)(Esatto, pare il nome definitivo. NdMax) utilizza sì la succitata visuale ma la mescola a un 3D simile a quello di Striker della Rage Software con un risultato più che discreto. Sempre da Striker sono stati imitati i sistemi per battere punizioni e corner mentre per i rigori si è ricorsi al vecchio stratagemma ideato da Dino Dini per il mitico Kick Off, ovvero quella freccia (in questo caso un pallino luminoso) che si muove vorticosamente da un lato all'altro della porta, obbligandovi ad essere rapidi di riflessi e precisi al millimetro.

Il controllo dei giocatori, e per essere più precisi del pallone, non risulta essere dei più originali, anche perché ad essere sinceri, sono stati adottati i metodi più strambi del mondo, e Sierra Soccer rientra nella media usufruendo di un misto tra la classica palla che rimane incollata al piede e quella che una volta urtata carambola via in maniera irrecuperabile; inoltre tutti i giocatori possono svolgere le principali azioni che un calciatore reale può fare, ovvero scivolate, colpi di testa, tiri ad effetto eccetera, mentre il controllo del portiere si è fossilizzato sull'automatico, tranne che per i rigori, dove il controllo sarà pienamente del giocatore.

Per quanto riguarda la parte "manageriale" Sierra Soccer propone una serie di opzioni che andranno presumibilmente (dato che nel demo giocabile che abbiamo avuto occasione di provare, non c'era uno straccio di opzione se non la possibilità di giocare in due contemporaneamente, oppure da solo contro il computer) da un editor per le squadre alle solite scelte per il campo, il tempo e la visualizzazione per i replay, ma tengo a ribadire che sono solo supposizioni personali. A proposito di replay, il giocatore potrà richiamare, in qualsiasi momento della gara, una utilissima finestra per visualizzare l'ultima azione svoltasi e potrà settare a suo gradimento la velocità della moviola stessa e rigustarsi fotogramma per fotogramma tutto quello che si è svolto sul campo nel giro degli ultimi circa cinque secondi.

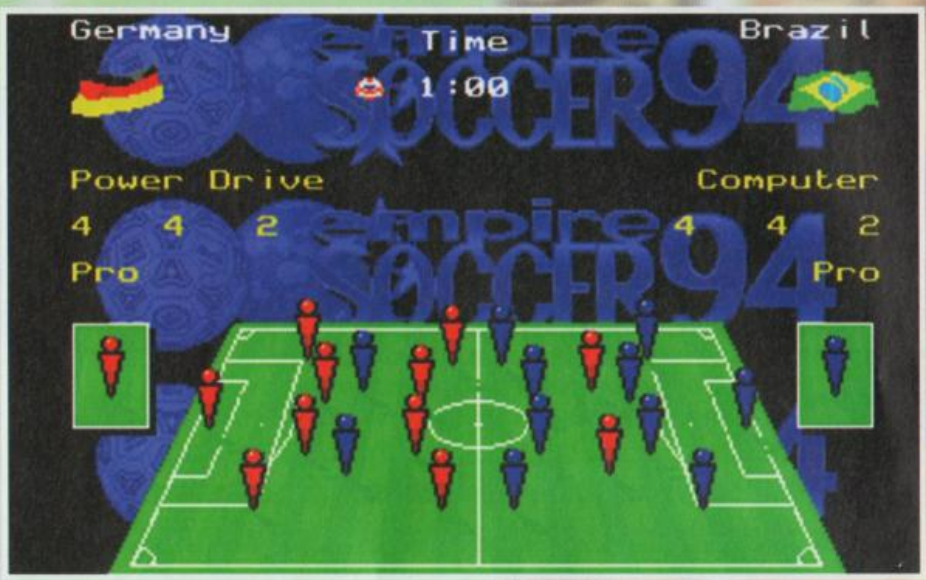
Per quanto riguarda la selezione dei giocatori da fare scendere in campo, si potrà scegliere totalmente la composizione della squadra a seconda delle caratteristiche di ogni calciatore che ha a disposizione diversi parametri che influiranno su determinate azioni (se ad esempio effettuate un tiro con un giocatore che ha un alto parametro alla voce shot, il risultato sarà una bordata incredibile, viceversa si otterrà praticamente una "ciabattata", e così per via, tenendo presente che esistono voci per i tackle, la capacità di parare, la stamina e i passaggi). A livello di nuovi regolamenti, ovvero retropassaggi e falli sull'ultimo uomo lanciato a rete, mi sembra che sia stato fatto un passo indietro visto e considerato che nel demo era possibile fare di tutto senza particolari punizioni, mentre mi ha divertito un sacco la possibilità che un giocatore si possa infortunare e in caso si verifichi questa evenienza, si potrà assistere all'ingresso dei sanitari che aiuteranno il malcapitato a recuperarsi dalle botte prese sul terreno di gioco e, nel caso costui non ce la faccia, verrà sostituito e portato fuori in barella.

Per quanto riguarda il gioco vero e proprio, devo dire che sono rimasto perplesso: all'inizio ero entusiasta perchè l'avevo trovato abbastanza immediato e accattivante, ma la sensazione di fondo è che il tutto sia pressochè grossolano e approssimativo (il portiere sembra un vero demente e le animazioni mancano di frame!), ma comunque mi astengo dal dare una valutazione definitva e aspettiamo tutti con fiducia la versione definitiva, riveduta e corretta dei difetti di cui sopra, sperando che possa competere con quel mostro sacro di Sensible e del suo successore, rendendo i mondiali di calcio ancora più accativanti.

Andrea "MAO" Della Calce

CALCI DA RE

Da re? Prego! Come minimo da imperatore! E infatti stavolta ci dedichiamo alla Empire. Non mi dite che non avete capito la battuta, perché altrimenti... me ne vado, ecco!



Sì, avete letto giusto: un gioco di calcio, nomato precisamente, e con giusto narcisistico, EMPIRE SOCCER. Specifichiamo, innanzitutto, che uscirà a giugno, come la gran parte dei suoi contendenti al titolo mondiale, e sarà dedicato tanto all'Amiga quanto al PC. Non abbiamo ancora precise informazioni sulla configurazione, comunque pare che non sia troppo pesante.

La prima cosa che va segnalata è la paternità della realizzazione, da attribuirsi a quel geniaccio di Andy Braybrook e della sua Graftgold (Uridium 2, Rainbow Islands, Fire & Ice...), una discreta garanzia di qualità, quindi, anche se dal demo di cui ci occupiamo in questa pagina non è che proprio ci sia da rimanere a bocca aperta...

Dunque, la grafica PC, come al solito, usa i 256 colori e il classico modo VGA-MCGA, mentre la struttura globale del gioco è dedicata al campionato mondiale calcistico che si terrà il mese prossimo negli USA. Naturalmente, ogni squadra è stata ricostruita nei suoi parametri fondamentali per avere il massimo realismo, e così avrete trentadue squadre tra cui scegliere per aspirare al super trofeo.

Parlando delle opzioni presenti ci sono innanzitutto tre distinte modalità di gioco, dall'addestramento al campionato definitivo, mentre per quanto riguarda il gioco vero e proprio saranno offerti al giocatore ben cinque livelli di difficoltà. Riguardo al numero dei giocatori effettivamente impiegato, l'Empire precisa che possono giocare fino a otto persone in uno speciale modo torneo, anche se ovviamente il massimo sul campo resta di due giocatori per volta.

Altre opzioni: come prima cosa si può decidere la formazione di gioco, permettendo quindi un minimo di strategia, con la possibilità di effettuare sostituzioni durante il gioco per rendere più realistica la gestione. I calciatori avranno a disposizione un buon numero di colpi spettacolari: lancio ad effetto, tiro "a banana", spiovente, rovesciato, di tacco, eccetera. In più se ne aggiungeranno altri veramente speciali una volta raggiunto un sufficiente livello di esperienza. Non viene specificato come funzioni esattamente questo sistema di esperienza, ma non è un grosso problema, perché lo scopriremo a gioco finito.

Ora passiamo alla parte pratica. Di Empire Soccer abbiamo ricevuto un demo semi-giocabile, le cui foto potete vedere in queste pagine. Lo stile generale è da cartone animato, sottolineato anche dalla figurina dell'arbitro che appare quando serve per brandire i fatali cartellini.

Una prima considerazione riguarda il giocatore attivo, che non viene indicato in modo sufficientemente chiaro, non è poi presente nessuna mappa sintetica in stile Kick Off indicante la posizione di tutti i giocatori. Lo scorrimento è sembrato fluido, ma trattandosi di una prova effettuata su un 486 sarebbe stato piuttosto strano il contrario. La giocabilità ci ha invece lasciato piuttosto perplessi, il grado di caoticità troppo elevato e non risulta affatto facile riuscire a portare a termine azioni che siano degne di essere chiamate tali.

Ne riparleremo comunque a giugno, quando avremo i dischetti definitivi in mano, con la speranza che il nostro Andy sappia porre rimedio ai difetti sopraindicati.

Willi

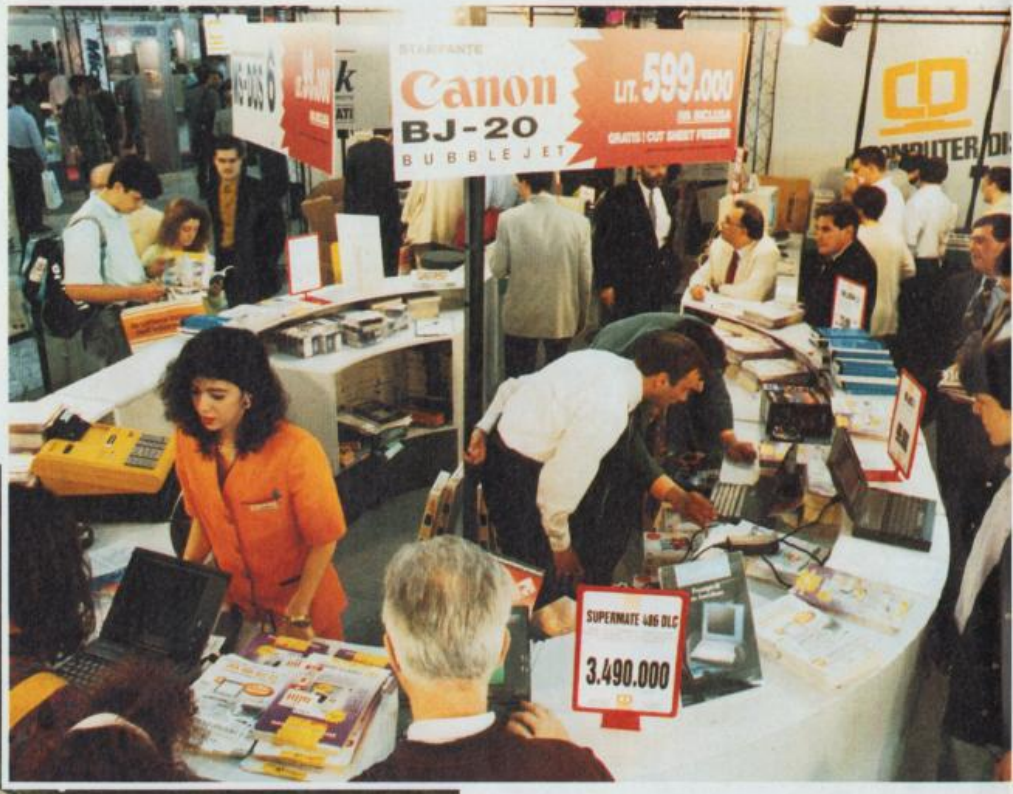
ABACUS

L'informatica da vedere, provare, comprare

Fiera Milano, 5 - 9 maggio 1994

INGRESSO GRATUITO

La mostra mercato Abacus, dedicata al computer e alla telematica per lo studio, l'hobby, la casa è il punto di riferimento nazionale per l'informatica di consumo.
Abacus consente ai visitatori non solo di vedere, ma anche di provare e comprare i prodotti esposti, che vanno dagli home computer alla telefonia domestica, dai videogames all'editoria multimediale.
L'ingresso al pubblico è gratuito e permette di partecipare ai numerosi eventi speciali di Abacus '94: la mostra Disney Software per i fans di Topolino e dei personaggi disneyani, il campionato di simulazione di volo per gli aspiranti piloti virtuali, l'anteprima nazionale dei film interattivi; lo stand de "L'Albero Azzurro" RAI e la rassegna "Comunicare dall'azienda al consumatore".
Per le scuole di tutta Italia è possibile prenotare le visite guidate ad Abacus, organizzate con gli istituti IRRSAE Lombardia e IARD (tel. 02-8692254).



FIERA MILANO

Presso gli stand vengono presentati i vari aspetti della nuova "cultura multimediale", basata sui nuovi strumenti interattivi per l'apprendimento delle discipline umanistiche e scientifiche.
Anche i commercianti interessati al nuovo mercato consumer trovano all'ingresso della mostra un punto di accoglienza e di guida, realizzato in collaborazione con riviste specializzate in informatica, elettronica di consumo e cartolibreria (in quest'ultimo settore Abacus ha ottenuto un prestigioso riconoscimento internazionale, vincendo il premio marketing IFOSA a Copenhagen nel 1993).
Tra le novità attese per la quinta edizione della mostra mercato, promossa da Comufficio e Fiera Milano, figurano la più ampia gamma di CD ROM per l'intrattenimento e la cultura, i pen computer, il video digitale, tutti gli aspetti della telefonia domestica, le nuove periferiche per la creatività multimediale.
Appuntamento ad Abacus, quindi, dal 5 al 9 maggio '94 a Fiera Milano.

ABACUS

INGRESSO DALLE ORE 9 ALLE 18 DA PORTA MECCANICA (M1)
Per informazioni: tel. 02/48008648 - Fax 02/48008571

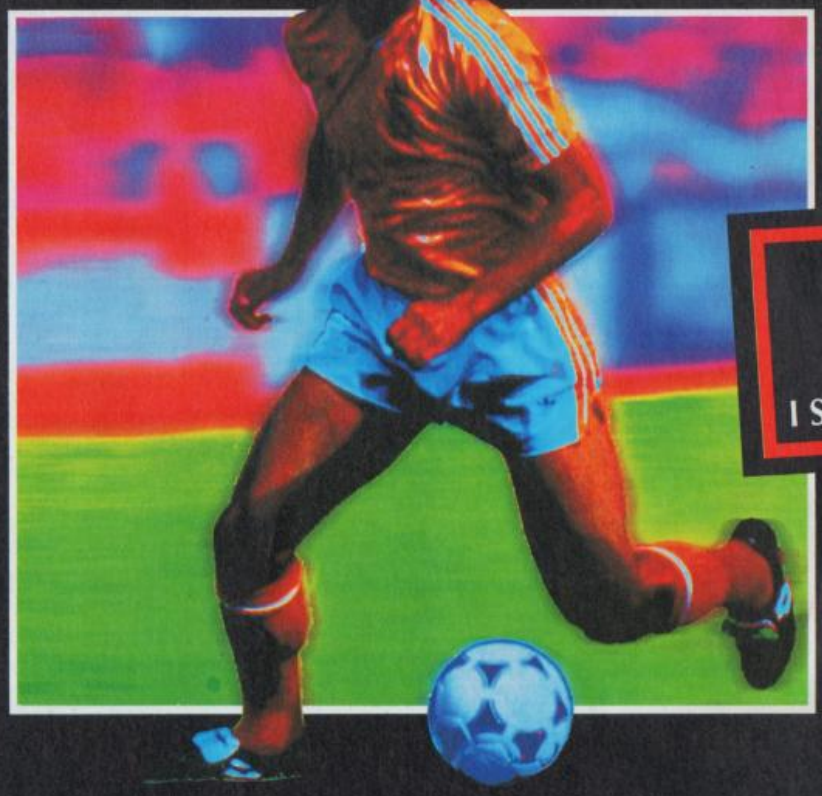
Sensible SOCCER

EDIZIONE STRAORDINARIA

USA '94

PC
AMIGA

MANUALE
IN ITALIANO



IN ARRIVO
SUGLI SCHERMI
DI TUTTI
I SUPER-APPASSIONATI

Sensible

SENSIBLE SOCCER
NEW INTERNATIONAL EDITION

IL DIVERTIMENTO CONTINUA
CON LA SPECIALISSIMA VERSIONE
ISPIRATA AI MONDIALI DI CALCIO USA '94!

LEADER
DISTRIBUZIONE

LEADER DISTRIBUZIONE SPA - 21045 GAZZADA SCHIANNO - VA - TEL. 0332/874111 - FAX 0332/870890